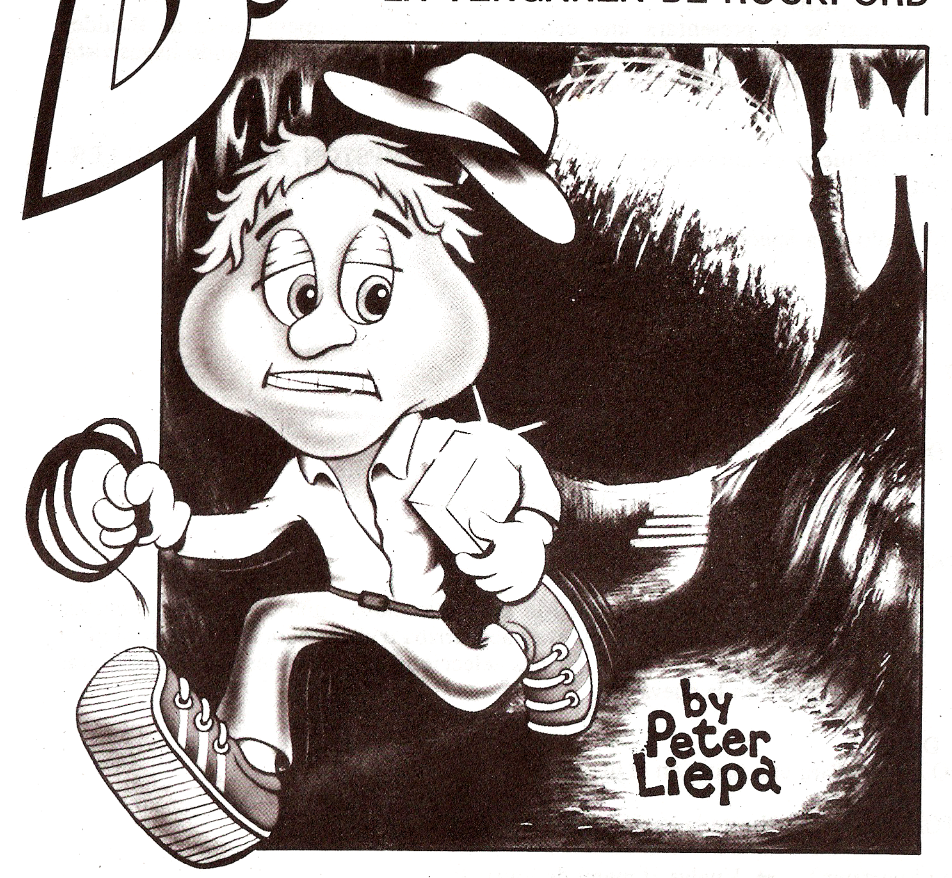
SPECTRUM ZS-48/088

MSX ZS-MSX/124

COMMODORE ZS-64/089



•ACCION Y ESTRATEGIA •16 CUEVAS DIFERENTES•
•UNO O DOS JUGADORES •324 PANTALLAS•

BOULDER DASH II

1. OBJETIVO

Es tremendamente sencillo. Recoge un número concreto de joyas dentro del límite de tiempo. Por el camino necesitarás empujar rocas, evitar insectos de juego, transformar mariposas, sofocar la ameba y descubrir los secretos de los muros encantados. Parece muy sencillo, pero te garantizamos horas de entretenida concentración mental.

2. INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM : Escribe LOAD "" y presiona ENTER
COMMODORE : Presiona SHIFT y RUN/STOP

OPCIONES DE JUEGO

Después de cargar se te presentará una demostración de la primera cueva de Boulder Dash II. Esta es la presentación de los problemas y soluciones del juego. Cuando hayas visto suficiente presiona F1 (Commodore) o S (Spectrum).

3. CONTROLES

JOYSTICK : El juego es compatible con los joystick KEMPSTON, PROTEK, FULLER, AGF y SINCLAIR.

TECLADO (Sólo para Spectrum)

Arriba	Abajo	Izquierda	Derecha	Fuego
↑	↓	←	→	Ø
E	F	M	Symbol	N
O	K	X	C	V ó B

COMMODORE 64 / SPECTRUM

F3/P : Selecciona el número de jugadores y joystick

Joysticick/ teclas de flechas : Mueve a derecha o izquierda para seleccionar una de las cuatro cuevas iniciales : A, E, I ó M. Mueve hacia arriba o abajo para seleccionar el nivel de dificultad de 1 a 5 (si has seleccionado los niveles 4 ó 5 empezarás siempre en la cueva A).

BARRA DE ESPACIO : Para una pausa en el juego.

RUN/STOP / Q : → Aborta la cueva, pero no el juego.

J (Sólo en Spectrum) → Vuelve al menú de joystick.

BOTON DE FUEGO (FIRE) → Para comenzar el juego.

4. LAS CUEVAS
El juego contiene 6 cuevas, de la A a la P. Puedes escoger comenzar el juego con las cuevas A, E, I ó M, pero para ver el resto, debes jugar.
Las pistas para las cuevas se dan más adelante.

PUNTUACION
En el juego luchas contra reloj por reunir joyas y conseguir puntos. Cada CUEVA es un nuevo reto y el valor de cada joya cambiará de cueva a cueva y de nivel a nivel.
En la parte superior de la pantalla se muestra la siguiente información.

75	15	OO	300	OOOO
Joyas necesarias para salir de la cueva	Valor	Joyas Recogida	Tiempo	Puntuación

Cada 500 puntos, los túneles brillan y recibes un Rockford. También conseguirás un punto por cada segundo restante en el reloj cuando salgas de la cueva.

5. CUEVAS Y PISTAS
Como ves, cada juego se divide en cuatro grupos de cuatro cuevas. A cada grupo le sigue un intervalo de juego. Si completas uno de estos juegos interactivos, se te dará un Rockford de bonus. No hay penalizaciones por perder o por no jugar dichos intervalos.

LAS CUEVAS

A : INTRODUCCION : Activa el muro encantado para crear joyas.
B : TUBOS : Rodea la ameba con rocas.
C : ESPIRAL : Dirígete al centro.
D : BARRERA : Dirige los insectos de juego hacia la ameba.

E : LLUVIA : Agarra las joyas antes de que se hundan.
F : PELIGRO : Necesitarás eliminar a los insectos de juego dos veces.
G : COLUMNAS : Abrete camino para salir.
H : SIGUE AL LIDER : Dirige las mariposas hacia la ameba.

I : PLATAFORMAS : Esquiva los insectos de fuego reuniendo las joyas.
J : COGE 22 : Una cosa sigue a la otra.
K : CASEY JONES : Reune joyas frente a los insectos de fuego.
L : PRISION : Reúne joyas mientras escapas de las celdas.

M : SEPULTADO : ¿Cómo vas a alcanzar la salida?.
N : MOLE : Evita insectos de fuego y reúne las joyas.
O : SNEAK : No malgastes rocas sobre las mariposas.
P : BOULDER DASH : No hay margen de error.

6. CONSEJOS Y TRUCOS
ROCKFORD ; Para a Rockford directamente bajo una roca o diamante - no le aplastarán. Rockford puede empujar rocas (con espacio bajo ellas), simplemente moviendo el joystick en la dirección requerida. Presionando el botón de Fuego, Rockford puede afectar a los

objetos que están alrededor de él sin moverse. Finalmente, Rockford puede correr tan rápido como caen las rocas, así que no dudes.

ROCAS : Las rocas caen directamente hacia abajo o encima de otros objetos. Utilízalas para bloquear túneles o empujarlas sobre los muros encantados para crear joyas. Harán explotar insectos de fuego y transformarán las mariposas en joyas.

JOYAS : Recoge el número fijado de joyas para salir de la cueva. En algunas cuevas necesitarás crearlas. Un flash te indica que has conseguido el número correcto de joyas y podrás ir a la salida.

INSECTOS DE FUEGO : Se mueven por los límites de todas las áreas expuestas en sentido opuesto a las agujas del reloj. Explotan al alcanzar a Rockford. Deja caer rocas sobre ellos y explotarán. Con este conocimiento, podrás destruír muros.

MARIPOSAS : Se mueven en la dirección de las agujas del reloj. Se convierten en joyas cuando explotan.

AMEBA : La ameba crece en la tierra y en el aire. Rockford puede bloquear su crecimiento con piedras. La ameba se sofoca y se convierte en joyas. Sin embargo, si la ameba crece demasiado, se convertirá en rocas.

MUROS ENCANTADOS : Se parecen a cualquier otro muro, hasta que dejas caer una roca sobre ellos. El impacto hace que el muro vibre durante un tiempo. Deja caer rocas sobre él para crear joyas (pero sólo si hay un espacio vacio bajo el muro).

MURO DE EXPANSION : Es un gran problema. Suerte que sólo aparece en las últimas cuatro cuevas de Rockford's Riot. Experimenta!.

SALIDA : Una vez que hayas reunido el correcto número de joyas, empezará a brillar la salida. Conseguirás puntos bonus por el tiempo restante en el reloj a tu salida. ¿O prefieres quedarte y reunir unas cuantas joyas de bonus?.

INSTRUCCIONES DE CARGA MSX

Teclea LOAD " CAS: " , R y presiona RETURN

CONTROL

- Joystick o cursor
- Si Rockford queda atrapado entre las piedras, presiona ESC.
- Si deseas hacer una pausa, presiona RETURN.